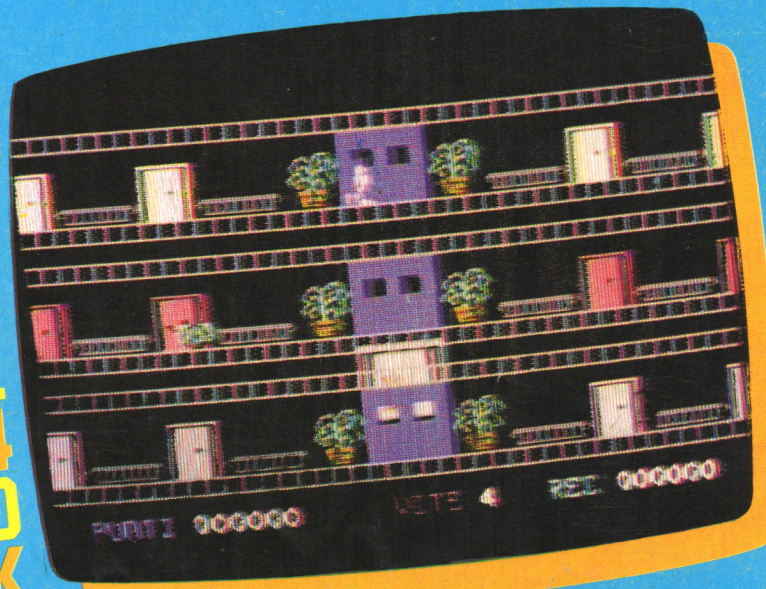


SPECIAL PLAYGAMES

10
NUOVISSIMI
GIOCHI CHE
GIRANO SUL
CBM64
E SULLO
SPECTRUM 48K



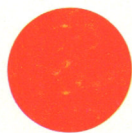
**32 PAGINE
TUTTE A COLORI**

**UNA CASSETTA CON
10 VIDEOGIOCHI**

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

CHI BEN INIZIA...

Siamo all'inizio di un periodo che ben si presta all'apprendimento dei fondamenti della programmazione. Diciamo questo perchè a volte ci assale un dubbio: non vorremmo che proponendo soltanto giochi il nostro lettore si adagiasse sul semplice divertimento dimenticando che un computer serve soprattutto per ragionare con più facilità e velocità d'esecuzione. I nostri giochi sono un utile passatempo perchè affinano il gusto di inventare nuove strategie. Ma il vero scopo per cui l'uomo ha investito fatica e capitali per migliorare i computer è quello di ottenere un oggetto utile più che divertente. Ecco perchè anche su Specialplaygames intendiamo portare avanti un discorso di programmazione. In questo primo assaggio ci limitiamo ad una tabella ragionata che non obblighi il lettore a spremersi troppo le meningi. Vedrete nei prossimi numeri...



PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

- 3** Chi ben inizia è a metà dell'opera...

- 5** Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

- 6** Coldiz: il generatore della perfidia

- 7** Bang: come colorare uno schermo magico

- 8** Eat: il nostro amico Tonga ha dei problemi

- 9** Babbo Natale: la slitta insegue doni e felicità

- 10** Jumper: il mestiere dell'imbianchino

- 11** Dodge' M : macchine allo sbaraglio

- 12** Crazy Joe: un albergo dai mille divertimenti

- 13** Robotic: un mondo di uomini meccanici

- 14** Anubi: una tomba piena di incognite

- 15** Felix: da ogni parte un pericolo!

- 16** Il codice caratteri e video per il Commodore 64

- 24** Lo scalatore pazzo per lo Spectrum 48K

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

1
COLDIZ

Lotta
al generatore



1
BANG

Colorare
gli angoli



2
EAT!

Tonga è
nei pasticci



2
**BABBO
NATALE**

Una slitta nel cielo



3
JUMPER

Imbiancare
che fatica



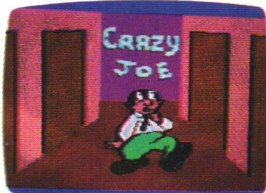
3
DODGE'M

Scontri
suicidi



4
CRAZY JOE

Dieci giochi
in albergo



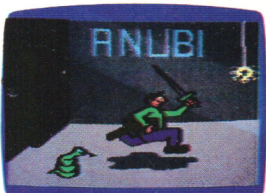
4
ROBOTIC

Un Pacman
spaziale



5
ANUBI

Una tomba
egizia

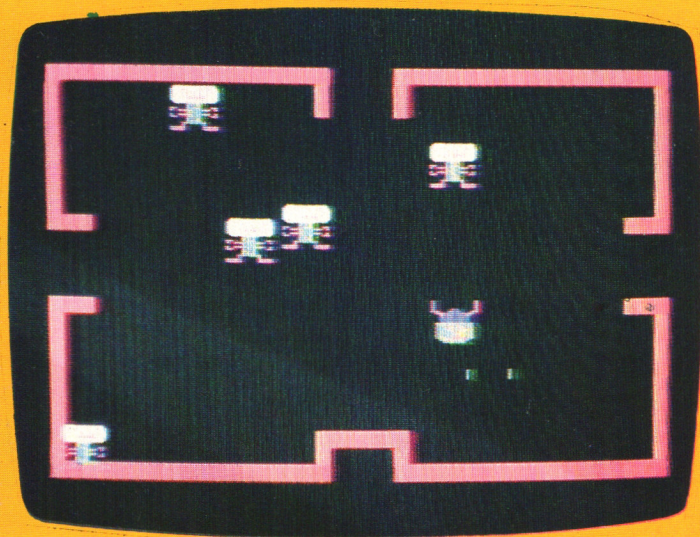


5
FELIX

Una biglia
impazzita



COLDIZ



CBM 64

CHE GIOCO E'

Una lunga missione nei sottofondi delle Montagne Rocciose dove ha sede il comando degli alieni. Bisogna raggiungere la stanza del loro generatore d'energia per distruggerlo. La strada è lunga e piena di insidie.

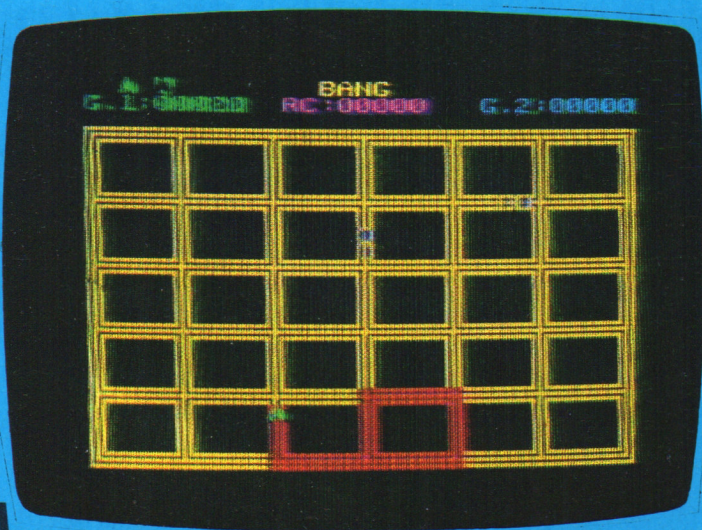
TASTI

PORTA 2



F1	giocare
P	mappa

BANG



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

L'astronave di capitano Jonathan si è avventurata in una griglia spaziale dai mille colori. Deve riuscire a colpire gli avversari, perdendoli nei 10 secondi in cui si mostrano dopo aver colorato i quattro angoli.

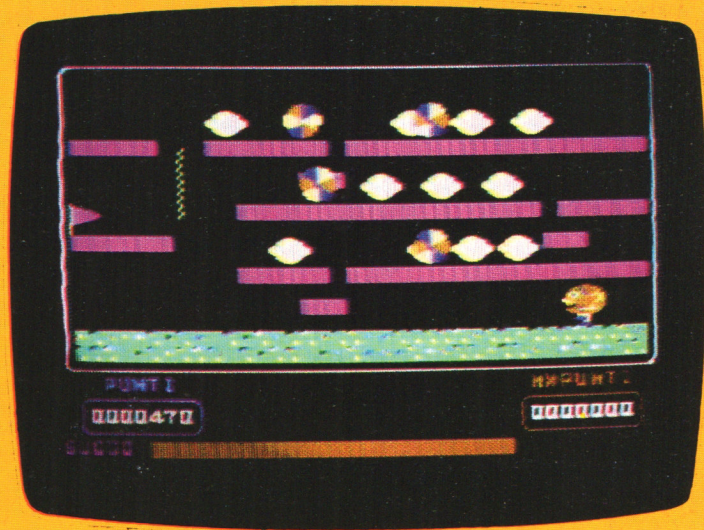
TASTI

KEMPSTON



5/1	sinistra
6/A	basso
7/Q	alto
8/P	destra

EAT!



CBM 64

CHE GIOCO E'

Il povero Tonga ha l'abitudine di mettersi nei pasticci. Stavolta mille nemici gli vogliono impedire di fare il solito pasto: una scorpacciata di limoni, senza i quali morirebbe in pochi istanti. Possiamo aiutarlo?

TASTI



PORTA 2

BABBO NATALE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Anche se Natale è già passato vivamo ancora quei magici momenti seguendo il percorso della slitta di Babbo Natale lanciato a superare terre e monti alla ricerca dei regali da portare a chi se li è meritati durante tutto l'anno...

TASTI



5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
0	fuoco

JUMPER



CBM 64

CHE GIOCO E'

Un gioco di movimento per il nostro imbianchino che deve tracciare una linea continua su tutte le piastrelle delle tante stanze. Per sfuggire ai nemici l'imbianchino può soltanto saltare sulle pedane trasportatrici.

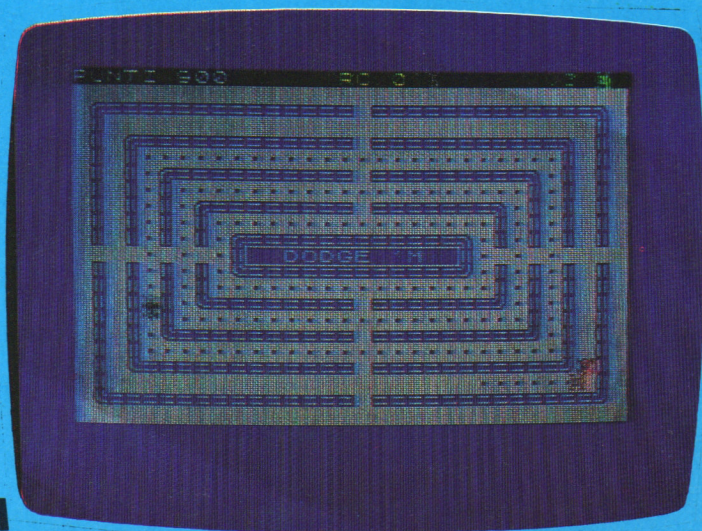
TASTI

PORTA 2



F1	partire
F3	pausa
F5	opzioni gioco
F7	livello gioco

DODGE'M



SPECTRUM

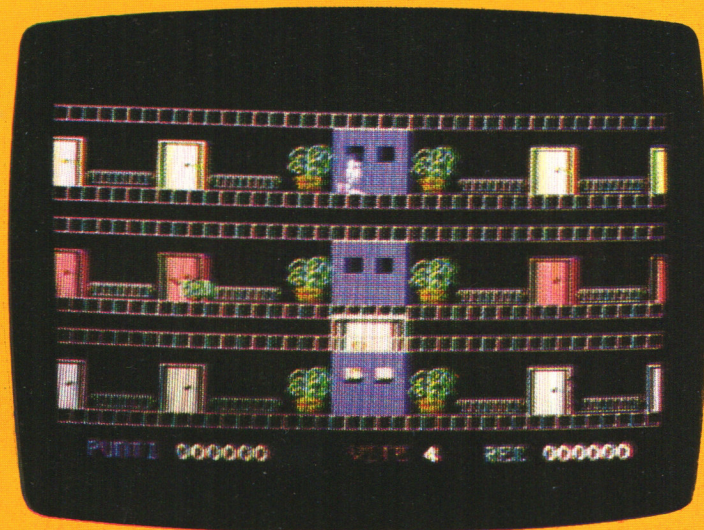
CHE GIOCO E'

Un labirinto velocissimo da percorrere a tutta velocità con due uniche alternative; sbandare velocemente verso l'esterno o rischiare di passare verso il centro, sempre inseguiti da un'auto alla ricerca del crash suicida.

TASTI

1	esterno
0	interno
S	giocare
H	stop

CRAZY JOE



CBM 64

CHE GIOCO E'

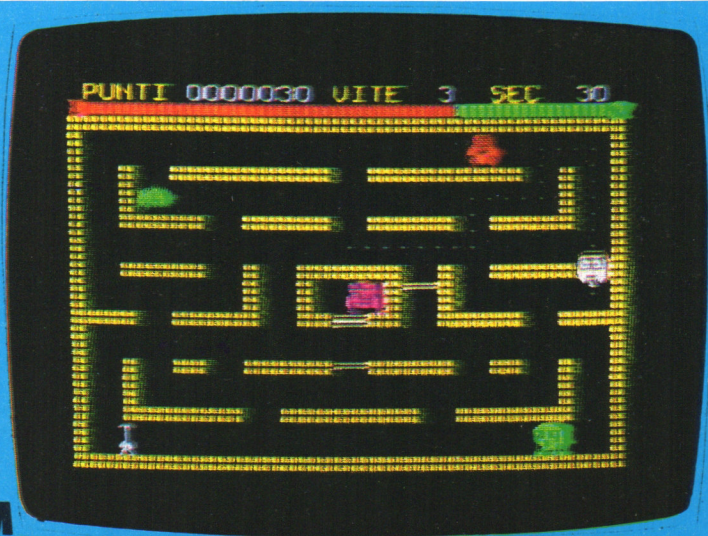
Uno dei più bei giochi mai creati. Dieci o più videogiochi inseriti in un contesto musicale degno di Videomusic!! In un albergo eccezionale si può giocare sempre in maniera diversa a patto di saper evitare padrone e cameriere.

TASTI



CMB	sinistra
SHIFT	destra
↑	alto
=	basso
RETURN	apri porta
M	musica sì/no
P	pausa

ROBOTIC



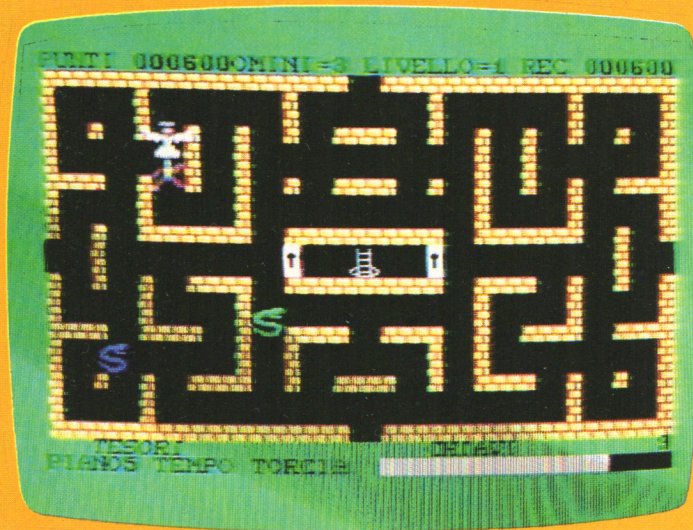
CHE GIOCO E'

Una specie di Pacman, il fin troppo celebre gioco che ha creato il successo dei videogiochi e delle «console». Stavolta il nostro labirinto è animato da un «eroe» dalla faccia triste e da trombets, bumpers, stickers, picks.

TASTI

<u>Z</u>	sinistra
<u>X</u>	destra
<u>M</u>	basso
<u>K</u>	alto

ANUBI



CBM 64

CHE GIOCO E'

Una tomba egizia carica di suspense: penetrati al suo interno non ci resta che saccheggiarla facendo bene attenzione a raccogliere quegli oggetti che ci salveranno da insetti, serpenti e mummie che ci attaccano.

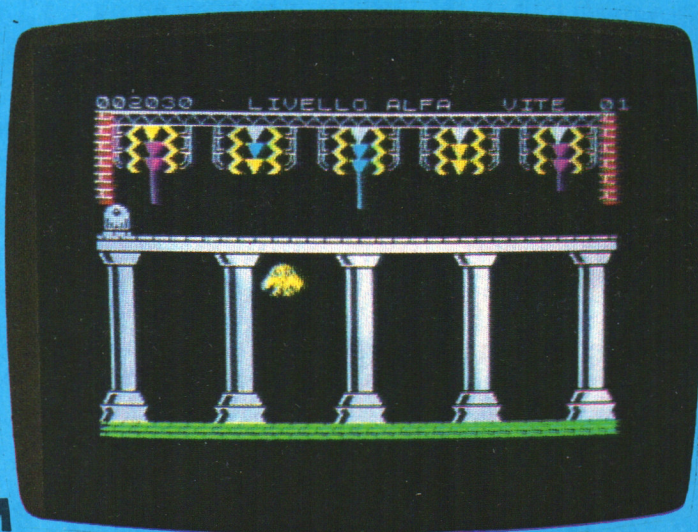
TASTI

PORTA 2



SPAZIO pausa

FELIX



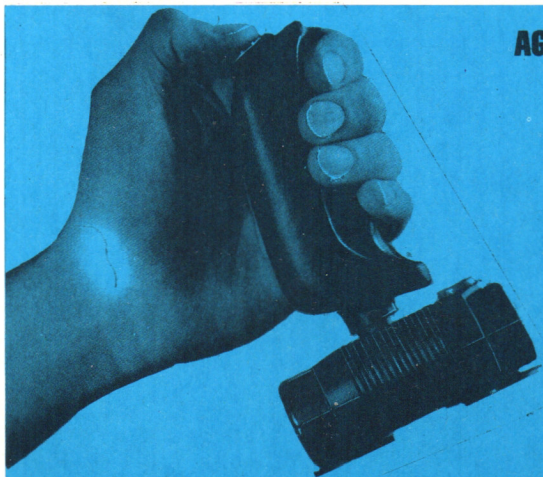
SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Una stranissima biglia dispensatrice della forza laser è a nostra disposizione per tentare di rimandare più possibile la fine della galssia. Da ogni parte ci giungono contro flussi mortali che non ci danno requie.

TASTI

AGF



<u>5</u>	sinistra
<u>8</u>	destra
<u>0</u>	fuoco

IL 64 HA UN CODICE-VIDEO





















SCOPRIAMOLO INSIEME



























I computermaniaci che usano il Commodore 64 sanno l'importanza della grafica per questo fantastico home. Sanno che il loro elaboratore non usa per la memoria del video gli stessi caratteri che vengono usati per i programmi. La gran parte dei computer memorizzano i caratteri in un codice standard chiamato Ascii mentre i Commodore usano una versio-


































ne più estesa di questo Ascii per tutto tranne che per la rappresentazione dei caratteri nella memoria video.

In queste pagine presentiamo una tabella di questi caratteri da consultare ogni volta che nella programmazione si sta usando un POKE con caratteri già stabiliti. Buona memoria!

Codice caratteri

Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS
	0	CLR HOME	19		38		58
	1				39		59
	2	INST DEL	20		40		60
	3		21		41		61
	4		22		42		62
WHT	5		23		43		63
	6		24		44		64
	7		25		45		65
	8		26		46		66
	9		27		47		67

	10	RED	28		48		68
	11	CRSR →	29		49		69
	12	GRN	30		50		70
RETURN	13	BLU	31		51		71
SWITCH TO LOWER- CASE	14		32		52		72
	15		33		53		73
	16		34		54		74
	17		35		55		75
CRSR ↓	18		36		56		76
RVS ON			37		57		77

Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS
	78		98		118	f4	138
	79		99		119	f6	139
	80		100		120	f8	140
	81		101		121	SHIFT RETURN	141
	82		102		122	SWITCH TO UPPER- CASE	142
	83		103		123		143
	84		104		124		
	85		105		125		
	86		106		126	BLK	144
	87		107		127	↑ CRSR	145
	88		108		128	RVS OFF	146

	89		109	ORANGE	129	CLR HOME	147
	90		110		130		
	91		111		131	INST DEL	148
	92		112		132	BROWN	149
	93		113	f1	133	LT RED	150
	94		114	f3	134	DK GREY	151
	95		115	f5	135	MED GREY	152
	96		116	f7	136	LT GREEN	153
	97		117	f2	137	LT BLUE	154

Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS
LT GREY	155		175		195		215
PUR	156		176		196		216
CRSR	157		177		197		217
YEL	158		178		198		218
CYN	159		179		199		219
	160		180		200		220
	161		181		201		221
	162		182		202		222
	163		183		203		223
	164		184		204		224
	165		185		205		225

	166		186		206		226
	167		187		207		227
	168		188		208		228
	169		189		209		229
	170		190		210		230
	171		191		211		231
	172		192		212		232
	173		193		213		233
	174		194		214		234





























Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS	Simboli	CHRS
	235		241		246		251
	236		242		247		252
	237		243		248		253
	238		244		249		254
	239		245		250		255
	240						












































Codice video

Set 1	Set 2	POKE	Set 1	Set 2	POKE	Set 1	Set 2	POKE
		0			10			20
		1			11			21

		2			12			22
		3			13			23
		4			14			24
		5			15			25
		6			16			26
		7			17			27
		8			18			28
		9			19			29

Set 1	Set 2	POKE	Set 1	Set 2	POKE	Set 1	Set 2	POKE
		30			50			70
		31			51			71
		32			52			72
		33			53			73
		34			54			74
		35			55			75
		36			56			76
		37			57			77
		38			58			78
		39			59			79
		40			60			80
		41			61			81
		42			62			82

	43		63			83
	44		64			84
	45		65			85
	46		66			86
	47		67			87
	48		68			88
	49		69			89

Set 1	Set 2	POKE	Set 1	Set 2	POKE	Set 1	Set 2	POKE
		90			103			116
		91			104			117
		92			105			118
		93			106			119
		94			107			120
		95			108			121
		96			109			122
		97			110			123
		98			111			124
		99			112			125
		100			113			126
		101			114			127
		102			115			

**COMPUTERMANIACI
CHE AVETE ACQUISTATO
PLAYGAMES**

**RICORDATEVI
CHE OGNI MESE
È IN EDICOLA**

PROGRAM

**L'UNICA RIVISTA ITALIANA A TRENTADUE PAGINE
CHE GIRA SUI VOSTRI COMPUTER**

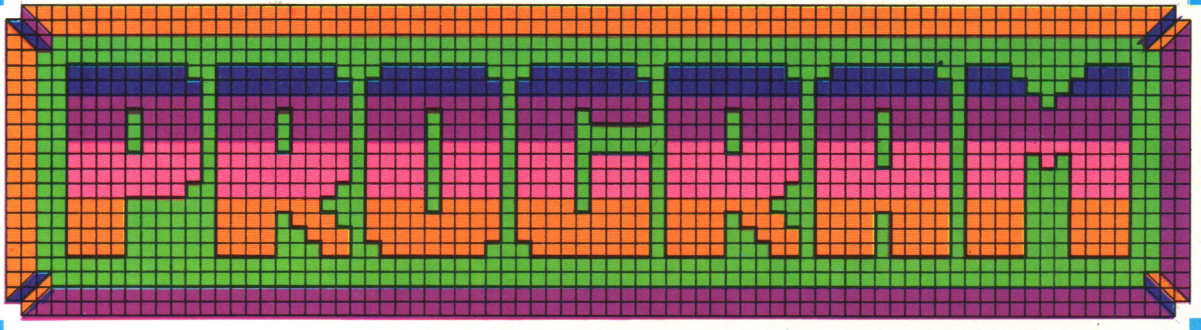
**SONO 32 PAGINE DI GIOCHI, UTILITY, CONSIGLI,
PIÙ I LISTATI DI ALCUNI DEI GIOCHI
PIÙ BELLI PER LO SPECTRUM E IL VIC 20**

**NON POTETE ASSOLUTAMENTE
DIMENTICARVI DELL'APPUNTAMENTO
MENSILE CON**

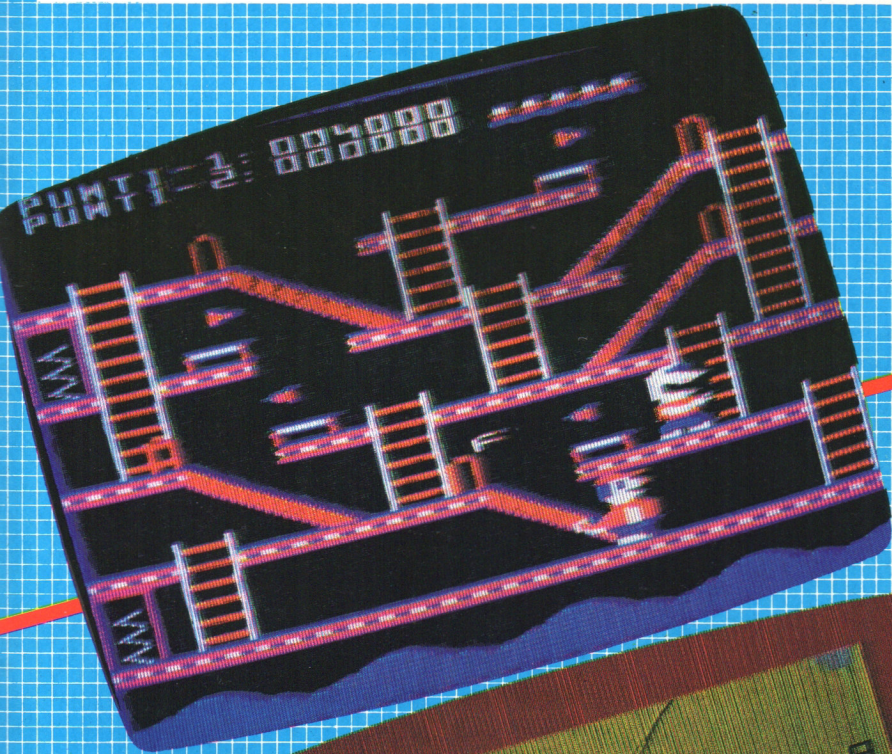
PROGRAM

E' IN EDICOLA IL N.9





**32 PAGINE
A COLORI**

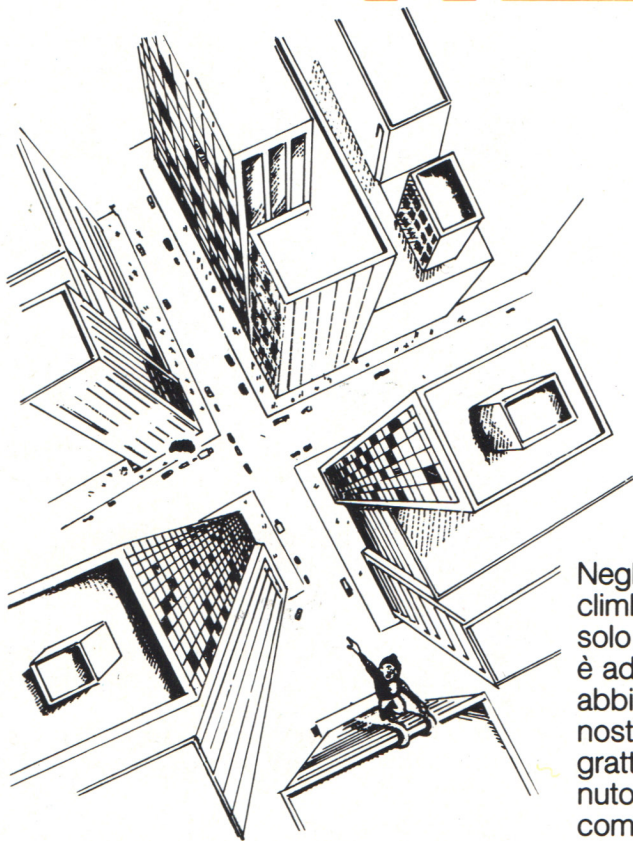


**LA PRIMA
RIVISTA
CHE "GIRA"
SUL VIC 20
E SULLO
SPECTRUM**



**UNA CASSETTA
CON 10
VIDEOGIOCHI**

LO SCALATORE PAZZO



Negli Stati Uniti va molto di moda fare il climbing, cioè scalare i grattacieli con il solo aiuto delle mani. Anche lo Spectrum è adatto per questo tipo di gioco e difatti abbiamo subito pensato a presentarvi il nostro scalatore pazzo alle prese con i grattacieli newyorkesi. Il punteggio ottenuto dipende dal numero di schermi completati e dal tempo impiegato.

```
2 CLS : RESTORE
3 PRINT AT 0,0; INVERSE 1;"
  SKYSKRAPE "
```

```
4 LET u=-18: GO SUB 5000
32 PRINT AT 2,0;" LO SCALATORE
DEVE CERCARE DI SALIRE SUL GRATTACIELO
SENZA CADERE GIÙ O URTARE
CONTRO VARI OGGETTI SE NO PERDE
UNA VITA."
```

```
36 PRINT " CI SONO BEN QUATTRO
DIFFERENTI SCHERMI PER CHI È COSÌ BRAVO DA
ARRIVARE IN FONDO."
```

```
37 PRINT " IL TUO PUNTEGGIO
DIPENDE DAL NUMERO DI SCHERMI COMPLETATO
E DAL TEMPO IMPIEGATO."
```

```
39 FOR i=0 TO 6: FOR j=0 TO 7:
READ w: POKE USR CHR$(144+i)
+j,w: NEXT j: NEXT i
62 PRINT AT 16,7;"LEFT
  Z"; AT 17,7;"RIGHT
  X"; AT 18,7;"JUMP M
"; AT 19,7;" ASPETTA A SALIRE "
```

```
70 PRINT AT 21,0; INVERSE 1;"
  SCHIACCIA UN TASTO
"
```



```

75 GO SUB 5000: LET h=0
80 PAUSE 0
132 DATA 56,56,146,124,56,56,40
,108,56,56,16,40,40,16,16,56,
56,16,56,124,186,40,68,56,184,80

137 DATA 63,184,254,2,0,223,223
,223,0,253,253,253,0,56,58,20,24
8,58,254,128,0,56,56,16,254,56,2
54,0,0
160 LET l=3: LET s=0
165 GO TO 3770
170 CLS : GO TO 8000
200 PRINT AT 0,0;"SCORE 00000"
; AT 0,22;"HIGH 00000"
201 POKE 23673,0: POKE 23672,0

203 LET y=20: LET x=0
205 IF l<1 THEN GO TO 3600
208 LET a=17: LET m=1: LET k=0

209 LET r=1: LET q=6
210 PRINT AT y,x;"A"; AT 3,0;
FLASH 1; INK 2;"(ig8)"
213 PRINT AT 10,17;"
"
214 PRINT AT 16,6;" "

220 PRINT INK 2; AT 0,16;"A";
FLASH 1;1: LET d=-1
226 IF s>h THEN LET h=s
229 PRINT AT 0,11-LEN STR$ s
;s; AT 0,32-LEN STR$ h;h
240 GO SUB 5000
260 LET k=k+1: IF k=2 THEN LET
k=0: PRINT AT 10,a;" ": LET
a=a+m: PRINT AT 10,a; INK 1; I
NVERSE 1;"####": IF a=17 OR a=23
THEN LET m=-m
270 IF INKEY$ ="z" THEN LET d
=-1
274 IF INKEY$ ="x" THEN LET d
=1
277 IF INKEY$ ="n" THEN GO TO
321
290 IF INKEY$ ="m" THEN GO SU
B 3000
320 LET x=x+d: IF x>31 THEN LE
T x=31
321 IF x<0 THEN LET x=0
330 IF y=3 AND x<2 THEN GO TO
3700
340 IF POINT (x*8,(22-y)*8-1)=
1 THEN PRINT AT y,x-d;" ": GO
TO 3800: REM CRASH
342 PRINT AT y,x-d;" "
351 PRINT AT y,x;"B"
352 BEEP .002,45

```

```

360 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=
0 THEN GO TO 3500
420 LET q=q+r
425 PRINT AT 16,q-r;" "
430 PRINT AT 16,q; INK 2; INVE
RSE 1;"//"
440 IF q=6 OR q=13 THEN LET r=
-r
450 IF d=1 THEN PRINT AT y,x;
"F": GO TO 456
455 PRINT AT y,x;"D"
500 BEEP .002,40: GO TO 250
3002 PRINT AT y,x;"G"
3005 BEEP .02,0
3010 FOR i=1 TO 2: PRINT AT y,x
; OVER 1;"G": LET y=y-1: LET x=x
+d
3020 IF x>31 THEN LET x=31
3022 IF x<0 THEN LET x=0
3030 PRINT AT y,x; OVER 1;"G"

3035 BEEP .02,i*5: NEXT i
3044 BEEP .02,15
3045 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=
1 THEN RETURN : REM LANDED OK

3050 FOR i=2 TO 1 STEP -1: PRINT
AT y,x; OVER 1;"G": LET y=y+1:
LET x=x+d
3060 IF x>31 THEN LET x=31
3062 IF x<0 THEN LET x=0
3070 PRINT AT y,x; OVER 1;"G"
3071 BEEP .02,i*5
3073 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=
1 THEN RETURN : REM LANDED OK

3077 IF x>0 AND x<31 THEN IF P
OINT ((x+d)*8,(21-y)*8-1)=1 THEN
PRINT AT y,x;" ": GO TO 3400

3080 NEXT i: BEEP .02,0
3099 RETURN
3420 LET l=1-1
3430 FOR i=1 TO 40: BEEP .005,10

3435 PRINT AT y,x; OVER 1;"A"

3440 NEXT i: GO TO 200
3502 LET c=0
3505 PRINT AT y,x;" ": LET y=y+
1
3515 LET c=c+1: IF c>9 THEN GO
TO 3400
3520 IF y>20 THEN BEEP .2,-10:
GO TO 202
3535 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=
1 THEN PRINT AT y,x;"A": GO TO
250

```

```

3539 PRINT AT y-1,x;"A": BEEP .
15,20-c: PRINT AT y-1,x;" "
3540 PRINT AT y,x;"C"
3550 BEEP .15,20-c: GO TO 3504

```

```

3600 PRINT AT 6,8; FLASH 1;" AL
L LIVES LOST "

```

```

3610 BEEP 5,-50: RESTORE 6000: G
O TO 160

```

```

3700 LET t= INT ((256* PEEK 2367
3+ PEEK 23672)/50)

```

```

3703 LET s=s+50: PRINT AT 3,1;
INK 2; FLASH 1;" TIME ";t;"s "
: GO SUB 5000: GO SUB 5000

```

```

3705 IF t<100 THEN LET s=s+100-
t

```

```

3710 FOR y=6 TO 40 STEP 2
3712 PRINT AT y/2-1,0;" "

```

```

3715 PRINT AT y/2,0; BRIGHT 1;
INK 2;"(ig8)"

```

```

3720 BEEP .01,40-y: PAUSE 5
3730 BEEP .01,39-y: PAUSE 5

```

```

3760 NEXT y
3770 FOR i=40 TO 10 STEP -5: PAP
ER 1: BORDER 1: CLS : BEEP .005,

```

```

i: PAPER 7: BORDER 7: CLS : BEEP
.005,i: NEXT i: GO TO 170

```

```

3820 LET l=1-1
3830 FOR i=1 TO 40: BEEP .005,10

```

```

3835 PRINT AT y,x-d; OVER 1;"A"

```

```

3840 NEXT i: GO TO 200
5000 IF u>40 THEN LET u=-10

```

```

5010 FOR i=1 TO 3: BEEP .03,u: B
EEP .03,u+5: BEEP .03,u+10: BEEP
.03,u+15: NEXT i: LET u=u+8: RE
TURN

```

```

6030 DATA 4,0,7,4,28,4,5,16,5,6,
7,5,6,18,7,6,28,4,8,0,6,8,31,1,1
0,9,7,10,28,4,11,4,9,12,0,3,14,0
,2,14,17,4,14,30,2,16,0

```

```

6040 DATA 5,16,16,6,16,25,7,18,3
0,2,20,5,1,20,15,1,20,26,6,21,0,
8,21,11,8,21,21,3,21,26,6,0,0,0

```

```

6060 DATA 4,0,4,4,15,5,4,22,4,5,
0,7,5,9,4,5,28,4,7,31,1,9,8,3,9,
12,4,9,28,4,10,3,3,10,29,3,11,0,
2,13,0,1,13,7,1,14,7,5,15,0,5,15

```

```

6061 DATA 16,3,15,22,6,17,29,3,1
9,30,2,20,4,1,20,8,1,20,14,5,20,
26,1,21,0,12,21,15,3,21,23,9,0,0
,0

```

```

6080 DATA 4,0,7,5,28,4,6,4,3,6,1
9,5,7,5,5,7,13,4,7,31,1,9,28,2,9
,31,1,10,11,5,11,13,2,12,0,4,12,

```

```

7,7,13,9,4,13,29,3,14,0,1,14,9,4

```

```

6081 DATA 15,23,3,15,30,2,16,0,5
,16,16,6,17,29,3,19,8,2,19,30,2,
20,5,6,20,14,4,20,23,1,21,0,12,2
1,18,10,21,29,3,0,0,0

```

```

6090 DATA 4,0,3,5,20,11,6,3,5,6,
18,8,8,6,4,8,11,6,8,28,2,9,30,2,
13,27,3,11,31,1,12,0,4,12,6,2,12
,9,5,13,18,3,13,9

```

```

6091 DATA 2,13,24,3,14,0,1,16,1,
4,16,16,5,17,22,4,17,29,3,19,6,6
,19,30,2,20,16,3,21,0,6,21,16,3,
21,23,6,0,-1,0

```

```

8000 READ j: READ m: READ i
8004 IF m=-1 THEN RESTORE 6000

```

```

8005 IF i=0 THEN PAPER 7: INK 0
: GO TO 173

```

```

8006 IF m=0 OR m+i=32 THEN PAPE
R 7: INK 0: GO TO 8008

```

```

8007 PAPER INT (.RND *2)+5: INK
INT (.RND *4)

```

```

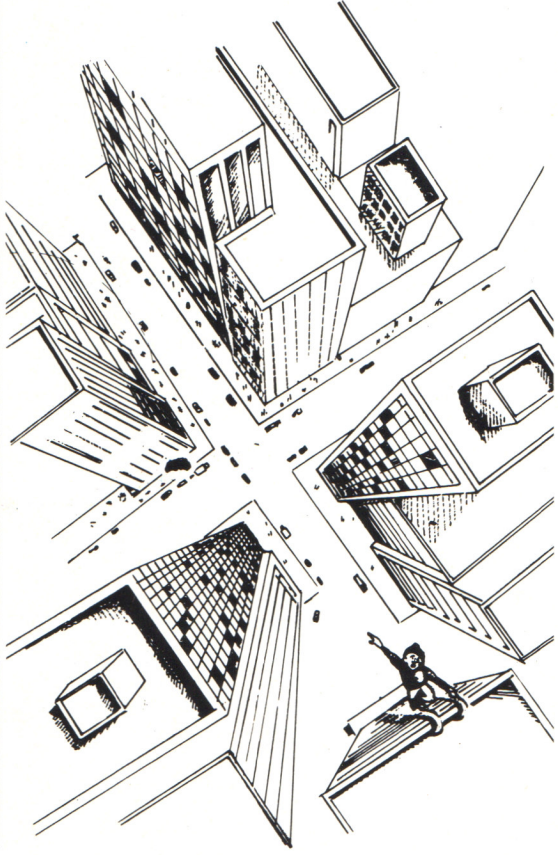
8010 FOR f=0 TO i-1
8020 PRINT AT j,m+f;"E": NEXT f

```

```

8040 GO TO 8000

```



PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto anni.....

abitante a..... in via..... Tel.

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtro suggerimento.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)



● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo cassette per CBM 64 contenenti ciascuna 5 giochi tutti in LM e alta risoluzione a L. 20.000 l'una. Alcuni esempi: Buck Rogers, Zaxxon, Pole Position, Congo Bongo. Telegonare dalle 12,30 alle 15.

Arialdo Monguzzi - Via Italia, 15 - Muggiò (MI) - Tel. 039/793643

● Vendo VIC 20 + registratore Commodore + Joystick Point Master + 2 cartucce Jupiter Lander e Atlantis + 23 programmi, giochi, utility versione base e 5 con espans tutto a L. 300.000!!!

Carlo Bellini - Via Pontiroli, 29/4 - Bogliasco (GE) - Tel. 3471797

● Vendo programmi (su cassetta) e listati per VIC 20. Molti programmi inediti tra cui: monopoli, Clown, Football. Disposto anche a scambio.

Inviare L. 1.000 per listato.

Paolo Gadani - V. Provinciale, 45 - Civitella (Arezzo) - Tel. 0575/448077

● Vendo Vic 20 + espansione 8K + libro istruzioni + 2° volume di programmazione + 30 listati di videogiochi originali + 25 videogiochi su cassetta (linguaggio macchina) + 20 giochi su cassetta. A lire 226.000.

Piacentini Piero - Via Bonadonna, 23 - Rivoli (TO) - Tel. 011/9587623

● Cerco cambio cartucce «The Count»; «Adventure Land», con altre cartucce no Scott Adams solo zona Torino e dintorni. Telefonare ore ufficio o scrivere seguente

Maurizio Bagordo - C.so Roma, 73 - Moncalieri (TO) - Tel. 011/7495633

● Cerco espansione di 8K ram per VIC 20 o nuovo o anche

usato. Telefonare ore 15-20 o 1-14 anche di mattina.

Camentale Luigi - XXIV Maggio, 9 - Montebelluna - Tel. 20101

● Cerco Commodore VIC 20 Adriano Aldeghi - Via Mazzini, 60 - Vimercate (MI) - Tel. 039/660970

● Vendo e cambio programmi per Vic 20 su cassetta. Rispondo a tutti.

Alvaro Ceccarini - Via Di Vittorio, 10 - 58022 Follonica (GR) - Tel. 0566/43248

● Vendo per Vic 20 i seg giochi in cassetta a prezzi stracciatiissimi (Crazy Kong - Vic Rescue - Gridrunner - Wacky Watters - Adventure tutti per versione base a L. 4.000 cad) ed in cartuccia (visible-solar sistem - pinball spectacular - mole attack in omaggio a L. 20.000 cad. scrivere a e il libro giochi-giochi per il Vic 20 (nuovo) a + 7.000

Michele Sirtori - Via Filangieri, 5 - Padova 35100

● Vendo XZ81 a lire 80.000 trattabili e cerco programmi per duplicare giochi, inoltre cerco richisti per scambi giochi. Scrivere o telefonare

Claudio Barbieri - c.so Mazzini, 18 - Ascoli Piceno Tel. 0736/53584

● Vendo 110 programmi per Vic 20 inespanso tra cui: crazy cong - sky - laser - froggy - grand prix e tutankamen a 500 L. l'uno (35 su cassetta) inoltre cerco espansioni per Vic 20 da 3K/8K/16 K/32 K.

Giuseppe Dell'Aversano - Via Firenze, 69 - 03100 Frosinone Tel. 0755/853607

● Compro per Commodore Vic 20 programmi espansi a 8/16 K inoltre vendo 60 programmi tra i

migliori a 25.000.

Comezzi Fabrizio - Via O. Da Gubbio, 149 - Roma 00146 - Tel. 06/5562264

● Compro espansione 8-16 K per Vic 20 a prezzo ragionevole telefonare ad orario di pranzo a: Palomba Francesco - Via Gabriele Sann. 646 - Napoli - Tel. 46.09.14

● Vendo pogrammi per Vic 20 a lire 1000 (dico mille lire) ciascuno, oppure li vendo in blocco a lire 40.000 (sono 50 programmi) inviare lire 500 per la lista

Carmelo Muzzetta - Treviso, 64 - Mascalucia (CT)

● Vendo 2 Cartridges per Vic 20 (Voodoo Castle e Super Alien) al prezzo eccezionale di lire 25.000 l'una

Franco Peloso Gaspari - Calle Annunziata, 2 - Latisana (UD) - Tel. 0431/50383

● Vendo Vic 20 completo di registratore, espansione che fa per 3-8-16 K bytes più tantissimi videogiochi, e un joystick e anche molte riviste del Vic 20 e due cassette cartrige (vic avenger e road race)

Alessandro - Via Appia Nuova, 596 - Roma - Tel. 7944776

● Vendo programmi per Vic 20 L.M. versione base ed espanso per informazioni.

Alcaro Domenico - Via Lazio, 106 - Taranto 74100 - Tel. 099/342748

● Vendo stampante grafica Alphacom 32 + interfaccia programmabile + joystick + 1 programma dimostrativo per il joystick tutto a L. 2.80.000. Usati pochissimo

Piero Lisanelli - Largo Castelbolognese, 10 - Vitinia Roma

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

Tel. 6071850

● Vendo una cassetta per registratore del Vic 20 con 20 programmi a lire 8.000 + spese postali. Per informazioni telefonare (ore pasti)

Patrizio Olivieri - Via Dn 1° Mazzolar 11 - Figline Valdarno (Fi) - Tel. 055/9544054

● Vendo/Scambio numerosi giochi per Vic 20 in L.M. (space - invaders, amok, laser, torg ecc.) anche in espansione da 8K o 16K (ciclon-zal, jet pak, puk man ecc.). Per accordi scrivere o telefonare a:

Aleksandro Canalini - Via G. Milli, 12 - Rimi (FO) Tel. 0541/88097

● Vendo moltissimi programmi per VIC 0: Grid Rummer Space Invaders Fantasi ecc. L. 1000 tratt. cad.

Valerio Cherubini - V. Monte Zebio, 19 - Roma 00195 - Tel. 354077

● Compro cassetta (per registratore o no) calcio per VIC 20 cassetta (per registratore o no) Pac Man per VIC 20 programmi scolastici (geometria - matematica - algebra) cassette giochi tratto con serietà.

Lillo Tommaso - Via Gottardo, 35 - Gioia del C. (Bari) Tel. 831055

● Cerco i numeri 1-2-3 di program offro in cambio il libro «alla scoperta del Vic 20 il mio indirizzo è: Agostino Maiello via Crispi 36 A (telefonare o scrivere) (ore 15-17)

Agostino Maiello - Via Crispi 36A - Napoli 80121 - Tel. 081/685358

● Vendo cassette di 10 giochi ciascuna per Commodore Vic 20 e C 64 a L. 8.000 l'una. Nuovissime (appena comprate) gli interessati possono telefonare luca Pelusi - Via P. Picasso, 4 -

Mosciano - Tel. 085/866280

● Vendo bellissimi programmi per VIC 20 espanso e no, su cassetta, vendo inoltre programmi su carta per Computers di ogni tipo e a prezzi eccezionalmente bassi, annuncio sempre valido

Betto Gianni - Via F. Turati, 107 - Roma - Tel. 7315315

● Compro cartuccia a espansione da 16K o superiore per VIC 20 indicare prezzo richiesto. Solo materiale perfetto massima serietà.

Antonio Lamberti - via Indipendenza, 27 - Salerno 84100

● Vendo cassette di 10 giochi ciascuna per CBM 64 a L. 8.500 l'una (nuove) gli interessati possono scrivere o telefonare ore 15.00 alle ore 18.000

Alessio Marini - Via Largo del Castello, 3 - Mosciano - Tel. 085/866180

**Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

● Vendo computer Vic 20 + cavetti vari + manuale d'uso + 7 numeri di «programm» + delle migliori cartridge + 11 cassette, delle quali 2 contenti 40 giochi (don King Fong, frogger musica ecc.) + joystick quickshot + manuale giochi. Il tutto a L. 450.000 (invece di 560.000) Enidi Fabio - Via Migurinia, 61 - Roma - scrivetemi amici.

● Cerco/compro urgentemente per Vic 20 gioco in cassetta «Burger Time» oppure giochi tratti da cartuccia. Inoltre vendo o scambio giochi espansi-inespansi a prezzi stracciati. Assicuro massima serietà chiamate subito

Lodestro Flavio - V.le Monza, 355 - Milano - Tel. 2576774

● Vendo Vic 20 + cavetti + manuale in italiano + cartridge «Pin ball» + Robert che funziona con 16K + 100 giochi e qualche programma di utility. È un affare a L. 375.000

Massimiliano Perego - Via de Nicola - Muggiò (Milano) - Tel.

039/792352 dalle 19.00 alle 2.00

● Vendo per Vic 20 5 cartucce (gorf-omegarace jupiter lander -astroblitz-superslot) a L. 90.000 solo zona Milano

Sellerio Raffaele - Via Negroli, 28 - Milano - Tel. 02/7422326

● Vendo attenzione!! i primi 5 numeri di Program a L. 5.000 cadauno oppure scambio con arretrati di Special Program Fabio Faravelli - Via Gazzetti, 6 - Stradella (Pavia) - Tel. 0385/40136 (ore pasti)

● Vendo club 64isti cambia vende a prezzi straccia diversi programmi ultime novità su nastro e disco, tra cui il favoloso Flight Simulator 2. Inoltre i soci fondatori invitano ragazzi/e a far parte del 64K Ram Club.

Stefano Baldoni - Via della Magliana, 277 - Roma RM - Tel. 06/5271210

● Compro espansioni 8-16-32 K o cartuccia Donkey Kong Atarisoft per Vic 20 o anche tutte e due insieme. Telefonare:

dalle ore 14.00 alle 16 e dalle 20,00 alle 21,00. Dal lunedì al venerdì.

Lorenzo Panchetti - Via La Villa Pulicciano - Castelfranco Di Sopra (Ar) 52020 - Tel. 055/964185

● Vendo per Vic 20 cassetta Cartridge Jupiter Lander a L. 25.000.

Marco Zampiron - Via Guardi 24 bis - Padova - Tle. 049/618308

● Vendo 15 giochi per il Vic 20 inespanso a lire 3.500 per una lista telefonare o scrivere a...

Cristiano - Via Portico Piacidiano, 22 - Roma (Fiomicino) - Tel. 6451871 - Anni 14

● Vendo o cambio programmi di utilità e videogames per il Commodore 64 a L. 2.500 cad uno. Come Mondial Soccer, Dig Dug, Pacman, Decathlon, Simons Bonic

Rivolgersi dopo i pasti a: Stefano Canini - Via Braschi, 101 - Tivoli (RM) - Tel. 0774/22815

AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATORE DI SPECIAL PLAYGAMES

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagarli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 4 DI

SPECIAL PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

**CBM 64 E SU OGNI
SPECTRUM 48K**

DA NON PERDERE!